

TRABAJO FIN DE GRADO

ALICIA MACÍAS RECIO

GUÍA ACCIDENTAL DEL CREATIVO ABURRIDO



FACULTAD DE BELLAS ARTES

2017/18 | grado en
BELLAS ARTES

universidad
DE SEVILLA

GUÍA ACCIDENTAL DEL CREATIVO ABURRIDO

Trabajo Fin de Grado
Grado en Bellas Artes
Universidad de Sevilla
Curso 2017/2018

Autora: Alicia Macías Recio
Tutor: Manuel Fernando Mancera Martínez
Vº Bº del tutor:

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DE TRABAJO ACADÉMICO

TRABAJO DE FIN DE GRADO

D^a Alicia Macías Recio, con DNI _____, estudiante del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla.

DECLARA QUE:

El presente Trabajo de Fin de Grado es de mi exclusiva autoría y ha sido elaborado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Por lo tanto, asumo la responsabilidad de sus contenidos y elaboración, sin incurrir en fraude científico o plagio.

Para que así conste, firmo la presente declaración.

En Sevilla a _____ de _____ de _____.

Fdo.: D^a. Alicia Macías Recio

*No hay llegada al consciente
sin dolor.*

Carl Gustav Jung

Í N D I C E	
1. INTRODUCCIÓN	11
INTRODUCTION	12
2. PRIMER ESTADO: LA AUSENCIA DE INSPIRACIÓN	13
2.1. NACIMIENTO	14
2.2. IDENTIDAD	16
3. SEGUNDO ESTADO: LA IDEA	21
3.1. INCERTIDUMBRE Y CREATIVIDAD	22
3.2. BREVE INTRODUCCIÓN AL DIBUJO	24
3.2.1. ESENCIA	24
3.2.2. “MULTIVOCIDAD” Y POLISEMIA	25
3.3. FUENTE DE INSPIRACIÓN: EL GARABATO	27
3.3.1. FUNCIONALIDAD	28
3.3.2. SIGNIFICADO	30
4. TERCER ESTADO: EL GARABATO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO	33
4.1. REFERENTES	34
4.2. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS	42
5. DOSSIER ARTÍSTICO	45
6. CONCLUSIONES	73
7. LISTADO DE IMÁGENES	77
8. RECURSOS DOCUMENTALES	79

1. INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación, lejos de trabajar sobre las formalidades del proyecto artístico en sí, se centra en los estadios previos al desarrollo de la obra.

En él, el artista realiza una reflexión sobre cómo los estados de ánimo llegan a condicionar la producción artística, concretamente, hace alusión a la falta de inspiración, acaecimiento que afecta a la gran mayoría de artistas en algún momento de su evolución creativa. A partir de que se reconoce este estado de des-inspiración, comienza el proceso por el cual el ente creativo acabará por encontrar de nuevo su fuente de iluminación, a través del análisis introspectivo que abordará desde las diferentes técnicas que existen para fomentar la creatividad, focalizando su atención sobre el dibujo y sus propiedades.

Como remate de la hipótesis discursiva, una vez se descubre el numen del artista, se procede a desarrollar este como proyecto creativo, y para ello, se establecen unos antecedentes teórico-prácticos que, junto con la metodología planteada a seguir, serán las claves para conformar la obra final.

INTRODUCTION

The present research study, far away from working on the formalities of the artistic project itself, focuses its attention on the previous stages to the development of the artwork.

The artist makes a reflection on how mind states affect to artistic production, specifically, it refers to a lack of inspiration (so common that affects the vast majority of artists at some point in their creative evolution) and calls it boredom. Once this de-inspiration state is recognized, the process by which the creative entity will eventually find its source of illumination again begins, through an introspective analysis that will approach from the different techniques that exist to encourage creativity and focusing its attention on drawing and its properties.

Finally at the end of the discursive thesis, once the artist's numen is discovered, it is developed as a creative project, and because of that, a theoretical and practical background is established together with the methodology proposed to be the keys to conform the final artworks.

2. PRIMER ESTADO: LA AUSENCIA DE INSPIRACIÓN

El *primer estado* al que hace referencia el presente desarrollo teórico, a pesar de ser entendido el término *estado* como sinónimo de *disposición*, representa sin embargo una in-disposición. Tomando como referencia las vicisitudes en el aspecto creativo que se conforman en el artista a lo largo de su discurso, se pretende con ello revelar el estado anímico que acaece sobre el ente creativo cuando se encuentra vacuo de inspiración. Para ello se ha de hablar de cuándo nace dicho estado y cómo, a través del bocetaje sensitivo o evolución emocional, se identifica. Por lo tanto, el siguiente texto se abordará desde una perspectiva filosófica, en consonancia con el proceso emocional y la espiritualidad del mismo.

2.1. NACIMIENTO

Las desventuras humanas tienen su origen en no saber estar en pleno reposo, sin pasiones, ni divertimentos, sin quehaceres, sin aplicación. Sentimos entonces nuestra nada, nuestro abandono, nuestra insuficiencia, nuestro vacío; inmediatamente surgen del fondo de nuestra alma el aburrimiento, la melancolía, la tristeza, la pena, el despecho, la desesperación.

Pascal, Pensamientos.

El *primer estado* nace cuando el artista se percata de que ha perdido la sensibilidad visual y se produce la parada estrepitosa del asombro ante las imágenes que se impresionan en su retina. Ese momento en el que a pesar de que el exterior exista, la percepción se anula y como consecuencia, la huella misma de lo visible. Donde el ímpetu y entusiasmo que antes motivaban la contemplación se han convertido ahora en extraños palabros cuya función se presenta desconocida para un observador ciego que no se encuentra, pero se halla, sin embargo: aburrido.

Como se irá estableciendo a lo largo de esta investigación, el aburrimiento compone un estado constante de lo que se vislumbra como perpetuo desasosiego. Para el artista es aquí cuando el monte de lo que es idea se derrumba y no queda rama de inspiración a la que agarrarse entre los escombros. Todo aquello que pudiera ser raíz de pensamiento y firme base de principios se aleja, se esconde, se disfraza. La contradicción comienza a ser la única pieza de lógica en el desarrollo de los empecinados razonamientos. En lugar de verdades, posee absurdos. Lo que en un pasado se consideraba auténtico, pierde ahora toda su credibilidad. Esta amalgama de premisas tomará forma en el desarrollo del discurso.

En relación al tema del aburrimiento que atañe al presente escrito, Nietzsche estableció tres transformaciones del espíritu: camello, león y niño; para hablar del educador–artista en *Así habló Zaratustra* (1885), que bien se podrían tomar como referencia en la exposición de los estados creativos en los que el artista se ve, inevitablemente, inmerso. Dichas variaciones en el carácter/esencia del individuo, que serán tomadas de forma categórica para el ser en conjunto, maestro o aprendiz, resultan ser un buen símil que, de manera paralela, ejemplifica el recorrido espiritual que ha de emprenderse desde el nacimiento hasta el *segundo estado*, el cual se abordará más adelante a lo largo del desarrollo teórico. En primer lugar ocurre la fase del “camello”, en la cual, como nos indica Nietzsche, el sujeto se vale de diseños y programas de comportamiento elaborados por otros para llevar a cabo sus labores; es, digamos, transportador pero no experimentador, hace uso del aprendizaje pero no a través de la empírica sino de la emulación. Sin embargo no es esta la fase a la que el *primer estado* hace referencia, pues equivaldría al papel del alumno primerizo, que bebe y no para de beber, hasta que se para a saborear el contenido que se le ofrece, que es cuando el alumno pasa a ser creativo. Es entonces cuando el “camello” se transforma en “león”, ente enfadado que preso de su desconfianza ante los saberes preestablecidos desea romper, acabar y desbancarlo todo. La tercera de las transformaciones del espíritu, “el niño”, se abordará más adelante.

De forma parecida a la que Nietzsche establece como transformaciones del espíritu es como tiene lugar el transcurso de acontecimientos, impresiones y emociones que llevan al artista, en un principio capaz, ingenioso y creativo, al estado prosaico en el que se descubre ahora y que, falto de convicciones y con la cabeza llena sólo de cuestiones amotinadoras, se halla: desinspirado, derrotado, aburrido.

2.2. IDENTIDAD

Las cosas nos dejan en paz, no nos molestan. Pero tampoco nos ayudan, tampoco alteran nuestro comportamiento hacia ellas. Nos abandonan absolutamente a nosotros mismos. Precisamente porque no tienen nada que ofrecernos, nos dejan vacíos. Dejar vacíos significa que las cosas que existen delante de nosotros no nos ofrecen nada.

Heidegger, Los conceptos fundamentales de la metafísica: mundo, finitud, soledad.

Identificamos pues el estado en el que el artista se encuentra, al que se le otorga el nombre de *aburrimiento*, no sin discernir antes las razones que a tal juicio acogen:

Se habla entonces no del aburrimiento que viene de la carencia de ocupación, sino de otro muy distinto. El aburrimiento que se sobreviene sobre uno mismo por la pérdida de fe en todo desempeño. El filósofo Lars Svendsen lo llama tedio y trabaja sobre él haciendo un extenso recorrido a través de la historia y de los muchos autores que abordaron este tema como Schopenhauer, Kierkegaard, Nietzsche o Heidegger. De las muchas perspectivas que tremendos intelectos aportan, el presente análisis se centrará en la del filósofo alemán Martin Heidegger, cuya visión inquisitiva y provocadora da un vuelco al estado del aburrido y lo convierte en condición inherente al hombre moderno en su escrito *Los conceptos fundamentales de la metafísica: mundo, finitud, soledad* (2007).

Sin embargo, la filosofía no ha sido la única disciplina que se ha encargado de tratar el tema del tedio, existen numerosas aproximaciones literarias y artísticas que lo sitúan como un estado estético tanto de obra como de autor.

Los surrealistas lo denominaban locura y lo consideraban un estado mental propicio para la creación, en muchos de los escritos que emitieron junto al *Manifiesto Surrealista* hacían de él una herramienta de trabajo con la cual escapar del raciocinio y profundizar así en el subconsciente.

La represión de las reacciones antisociales es tan quimérica como inaceptable. Todos los actos individuales son antisociales. Los locos son las víctimas individuales por excelencia de la dictadura social; en nombre de esta individualidad que es lo propio del hombre, exigimos que se libere a estos galeotes de la sensibilidad, pues además no es potestad de las leyes encerrar a todos los hombres que piensan y actúan. (Breton, 1924)

Para ellos, el saber o conocimiento popular no era otra cosa más que provisional, pasajero, incierto. De ahí la intención de ahondar en lo más interno y profundo de la mente del ser humano, para poder así rescatar los pensamientos y verdades más primitivos que, con el respaldo de la historia y la memoria genética, no pueden ser más que concluyentes. Seres excéntricos eran los surrealistas, pero no por ello dementes ni lunáticos, como se les solía tachar de manera desacertada. Los dadaístas, por su parte, se burlaban del objeto firmado, al ser considerado sujeto en sí mismo, y transformaban desde el vacío del tedio del hombre modernizado la cotidianeidad en algo insólito.

El amor por la novedad es la cruz simpática, es la prueba de un mimportacarajismo ingenuo, signo sin causa, pasajero, positivo. Pero esta necesidad es tan vieja como otras. Al dar al arte el impulso de la suprema simplicidad: la novedad, uno es humano y verdadero respecto de la diversión, impulsivo, vibrante para crucificar al tedio. (...) Yo escribo este manifiesto para mostrar que pueden ejecutarse juntas las acciones opuestas, en una sola y fresca respiración, y también de la afirmación, no estoy ni a favor ni en contra y no lo explico porque odio el sentido común. (Tzara, 1918)

Les daba la impresión de que el arte andaba rozando ya la estupidez del elitismo pragmático, así pues se dispusieron a elaborar una burla que, de forma estilizada, agredía toda certeza quedando sin

embargo impune e inocente al haber hecho “dada” (que significa nada).

Este planteamiento, que poseían tanto los surrealistas como los dadaístas, de vago saber problemático, sin soporte, que compone una sociedad casposa y carente de sentido, es precisamente el que se refleja en el espejo de nuestro artista aburrido que, siendo contemporáneo (o simplemente atemporal por no estar el estado emocional localizado en el tiempo), se comporta como vanguardista al poseer la intención y el anhelo del deseo que ha perdido: el deseo de crecer. Ahora todo se presenta lúgubre y desconocido, el cúmulo de negaciones compone un todo del que resulta difícil escapar.

Pensarse artista conlleva la labor de nunca dejar de crear, hacer de la mente un lugar donde las ideas no paren de aflorar: “el chirriar de la cigarra aún no es arte, pero puede serlo” (Sklovski, 1991). Pero esta importante responsabilidad se torna ofensiva cuando no hay más concepto que el desasosiego. La losa de la verdad choca de bruces con lo que algún día se tuvo el valor de llamar imaginación, pues no es posible atisbar ni un ápice de originalidad o inventiva estando uno tan desencantado con la realidad que acontece. La ambición de dar vida a la creación se vuelve pesada y abrumadora ante la imposibilidad de hacerlo: “yo siento, hasta el extremo de quedar moralmente aplastado y físicamente aniquilado, la necesidad de producir” (Van Gogh, 2012).

Todo esto resulta más fácil de asimilar si analizamos las palabras de Heidegger en sus lecciones de Metafísica. Según él, la modernidad ha hecho del ser humano un ser ocupado en una época en la cual el mundo es igual a su imagen y por tanto la apariencia prima ante la profundidad del individuo. Viene a decir que, desde el apogeo de la fotografía y el cine (y ahora internet, desconocido para nuestro filósofo), el retrato de la sociedad se convierte en retratado, pues se crea un enlace de retroalimentación en el que la ficción emula a la realidad al mismo tiempo que ocurre en el sentido contrario. Siendo esto así el ser se pierde y deja de atender sus instintos más primarios para, en su lugar, satisfacer las necesidades de un sistema

que lo considera prescindible de manera individual y al que sólo le preocupa la reacción del conjunto. Jean Baudrillard ejemplificaba este asunto de una forma muy abrupta y clara:

¿Qué puede significar todavía el arte en un mundo hiperrealista por anticipado, cool, transparente, publicitario? ¿Qué puede significar el porno en un mundo pornografiado de antemano? (...) En un mundo consagrado a la indiferencia, el arte no puede más que acrecentarla. (Baudrillard, 2007)

Tal abandono al mundo de las tareas provoca pues una indiferencia total hacia las cosas que rodean al hombre, que se sume en un estado del más puro y contemporáneo aburrimiento: de sí mismo.

Es entonces cuando se entra en el tedio (el *taedium* para los romanos y el mundo medieval), donde el instante mismo del tiempo, el presente, deja de existir. El tiempo deja de ser percibido como una dimensión lineal que se desarrolla en tres etapas: pasado – presente – futuro, para extenderse de manera irracional en un plano que se expande, infinito, y supone una carga existencial para el individuo que, sujeto irremediamente a la física de este universo, se encuentra desubicado ante la amplitud de posibilidades que se le plantean: “se revelaba la verdadera naturaleza del presente: era todo lo que existe, y todo lo que no fuese presente no existía” (Sartre, 2016). Se padece pues una “experiencia pura del tiempo” (Sartre, 2016) a través de la cual la existencia toma conciencia de aspectos fundamentales y en lugar de resultar esta una situación desesperada se convierte en hecho revelador donde “la filosofía sucede en un temple de ánimo fundamental” según la proposición de Heidegger (Heidegger, 2007).

Cuando se pierde la fe en el arte, en el acto creativo y en la exaltación y el gozo que provoca el advenimiento de una buena idea feliz, comienza el recorrido en busca de la iluminación, el cual ha de emprenderse con el lastre de tener la certeza de saber que se ha creado con satisfacción y la imposibilidad de seguir haciéndolo. Aquí es pues, con la demolición de todo dogma, donde el “león” de

Nietzsche se desprende de su afán destructor y da paso al olvido que evidencia un nuevo principio donde el “niño” posee el deseo de aprender y experimentar, por primera vez. Accede entonces el ser a un plano alternativo que permite aflorar una serie de aptitudes, hasta entonces perdidas o desconocidas, como el apetito, la pretensión, la pasión o el interés. Es así, a través del estado de meditación que proporciona el aburrimiento como, por medio de la catarsis, el mundo se abre de manera realmente genuina: el “león” se convierte en “niño”, al igual que lo hizo Gregorio Samsa en insecto (Kafka, 2011). Tiene lugar la metamorfosis: el artista aburrido muta en otro que, ávido de conocimiento, se presenta más optimista.

Este *primer estado* de tedio o aburrimiento, al margen de formar parte de la producción artística, se coloca, de hecho, como base elemental del proceso creativo al significar el detonante de la acción que le sucede, pudiendo concebirse así como la materia prima del desarrollo teórico – práctico.

3. SEGUNDO ESTADO: LA IDEA EL DIBUJO INCONSCIENTE Y EL GARABATO

Este *segundo estado* surge cuando, tras haberse enfrentado el artista a una situación límite, como lo es el *bloqueo ideístico*¹, se inclina ahora hacia la experimentación y el análisis dentro del campo artístico plástico. Dando paso, sin embargo, a un comienzo pausado y medido. Pues los fundamentos existencialistas del *primer estado* que lo precede, han supuesto un fuerte pilar que no deja lugar a la precipitación. De esta manera, habiendo recorrido el camino emocional que lleva desde la desesperación y el aburrimiento hasta la ilusión y el entusiasmo, se le presenta ahora al artista el desafío de buscar su fuente de inspiración, para así poder desarrollar su creatividad en un ambiente, que aun siendo hostil al principio, se muestra apacible y sosegado.

1-. En esta investigación lo entenderemos como el punto en que uno se queda en blanco en cuanto a nuevas ideas

3.1. INCERTIDUMBRE Y CREATIVIDAD

No apruebo los principios y no los considero dignos si no se traducen en actos. (...) ¿Qué es dibujar? ¿Cómo se llega? Es la acción de abrirse paso a través de una pared de hierro invisible que parece encontrarse entre lo que se siente y lo que se puede. (...) Y la grandeza no es una cosa fortuita, sino que debe ser deseada. Determinar si los actos de un hombre deben conducirlo a los principios o los principios a los actos es una cosa que me parece tan difícil de decidir y que vale tan poco la pena como la cuestión de saber qué ha existido primero: la gallina o el huevo. Pero considero como una cosa positiva y de gran importancia que uno se esfuerce en desarrollar su energía y su pensamiento.

Vincent Van Gogh, Cartas a Theo.

El viaje en busca de las musas que se dispone a encaminar nuestro artista, al ser un recorrido personal, tiene ciertas peculiaridades en su metodología que podrían no ajustarse a las pautas que sean habituales en otro individuo. Si bien podría compararse con una imagen muy aclaratoria a modo de metáfora: cuando uno se dirige a una biblioteca sin tener idea de lo que se dispone a buscar y, al llegar, no puede más que pararse a contemplar la cantidad de libros e inmensidad de contenido que se exhibe ante sus ojos; entonces, empieza a examinar los géneros, descarta los relatos históricos quizá, o las autobiografías, analiza el tipo de literatura, si son novelas, ensayos, etc., más tarde se decanta por tal o cual, elabora un árbol de temas que le interesan, empieza a ojear sinopsis, reconoce con sorpresa a autores dentro del género escogido... finalmente, mientras bosqueja unos cuantos garabatos en su bloc de notas para pasar el tiempo, se decide a coger varios libros a ver si tiene suerte y de alguno de ellos se enamora. Es así como se lleva a cabo este proceso, con entusiasmo y a ciegas, pues nunca se sabe cuál podrá ser el numen que lleve a la satisfacción y gozo que provoca la concepción de la creación.

En la Revista Mexicana de Neurociencia, dos investigadores publicaron un artículo que versaba sobre *el cerebro y la creatividad*, cuyo contenido establecía una nueva definición de la misma que, dejando atrás los conceptos de partir de cero o genialidad y dejando así la posibilidad de la creación accesible a cualquiera que se lo propusiera, establecía:

Creatividad es la función cerebral que asocia, analiza e interpreta conocimientos adquiridos para generar nuevas ideas, que beneficien al individuo o a la comunidad. (Escobar y Gómez, 2006)

Así pues, la probabilidad del genio, aunque presente, no se considera característica. Pues según los datos recabados, la creatividad viene a ser un proceso al que se llega tras la realización de un estudio previo, sea cual sea su índole, que a través del análisis, la experimentación, el conocimiento y la elaboración, tiene lugar en el cerebro humano.

De esta manera, barajando diferentes posibilidades y vías de actuación artísticas mientras se deja llevar la mano sobre el papel con un utensilio cualquiera, es como el sujeto reflexiona sobre la importancia de saber y, sobre todo, desear estimular la creatividad. Van Gogh, a lo largo de todo el groso de cartas que escribió a su hermano Theo durante su desarrollo artístico, expuso sin descanso la idea de que la creatividad no es algo innato en el ser, sino que ha de avivarse y fomentarse constantemente para convertirla en hecho inherente.

3.2. BREVE INTRODUCCIÓN AL DIBUJO

3.2.1. ESENCIA

Rigurosamente el dibujo no existe, la línea es el medio por el cual el hombre se percata del efecto de la luz sobre los objetos; pero no hay líneas en la naturaleza donde todo está lleno: es modelando como se dibuja.

Honoré de Balzac, La obra maestra desconocida.

El personaje de Balzac, Frenhofer, aseguraba que el dibujo como tal no existía (Balzac, 2017). Se puede entender de esta afirmación que los trazos dibujísticos no aparecen de forma literal en el mundo natural, pero no sería correcto asegurar que, como consecuencia, el dibujo no existe en la naturaleza. Así pues, se procede a analizar las causas del reconocimiento y asociación de los dibujos con elementos del mundo material, para así poder explicar la esencia natural del dibujo y, por tanto, su adecuación al proyecto artístico en el siguiente apartado.

Entre los muchos estudios que abordan el entendimiento de la percepción del ser humano, Julian Hochberg presta atención a este tema en concreto, decretando de manera firme que el dibujo existe en la naturaleza:

“Cuando aparece en el campo visual un margen entre dos superficies le acompaña además una diferencia de luminosidad: es decir, el fenómeno se produce a causa de la iluminación, a causa de la diferencia de texturas, etc.; una silueta con cierta diferencia de luminosidad proporcionaría un indicio de profundidad que ofrecería indicaciones acerca de dónde encontrar en la periferia el borde o margen de un objeto” (Gombrich, Hochberg y Black, 2007).

Esta es la razón por la cual, como ejemplo, dado el caso de un bebé al que se le muestra el dibujo del contorno de su biberón, lo

reconoce. Por tanto, se ha de admitir que el dibujo sí existe en la naturaleza, ya que si un ente aún no desarrollado y cuya relación con el dibujo es nula o inexistente, lo reconoce, entonces el dibujo debe tener, por descarte, alguna relación objetiva con la realidad. Este vínculo viene explicado por Jean Baudrillard en *El complot del arte*, donde exponía que cualquier representación artística, sea dibujo, pintura o escultura, compone una “abstracción del mundo en dos dimensiones, que quita una dimensión al mundo real e inaugura, de ese modo, la potencia de la ilusión” (Baudrillard, 2007). Así, el dibujo es una representación bidimensional fehaciente de algo relativo a la realidad que contiene al individuo.

3.2.2. “MULTIVOCIDAD” Y POLISEMIA

El dibujo, al igual que la palabra, constituyen sistemas de signos que permiten una transposición simbólica de una realidad sensible o imaginada, pero, a diferencia del lenguaje, el dibujo impone su transcripción a una serie de artificios estilísticos (...), de modo que su uso permite la exteriorización, construcción y atravesamiento de los fantasmas de los niños, lo que permite la ligazón de los afectos (...), gracias al proceso psíquico defensivo de la represión, siendo entonces el dibujo un sistema simbólico que favorece la simbolización, la rehistorización, la resignificación y la reintegración de lo reprimido al sistema psíquico consciente

Nicolás Uribe, Inconsciente, palabra e imagen. Reflexiones sobre el uso del dibujo en la clínica.

Dentro de los muchos propósitos que pueda tener, desde el disfrute personal hasta la gráfica publicitaria, el dibujo se ha venido usando desde hace tiempo como herramienta en sesiones de arteterapia. Así pues, se procede a analizar la función del dibujo dentro de la arteterapia en lo relativo a la presente investigación. Como referencia

se puede citar a la doctora en antropología Eva Marxen, arteterapeuta, que realiza un planteamiento del dibujo como recurso intelectual, que hace las veces de catalizador, y cuyo cometido principal consiste en practicar de manera interna el reconocimiento de las emociones y sucesos: “planteando al arte como medio terapéutico que labora en pro de la recomposición de una trama simbólica fracturada, así como el valor de la sublimación para el sujeto que padece” (Morandi, 2013).

El procedimiento habitual que sigue la arteterapia con el dibujo consiste en hacer que el paciente realice una composición sin saber qué está dibujando en realidad, lo que permite al individuo representar sus problemas en una situación o localización idealizados, donde toda figura aparece disfrazada de algo menos pernicioso o que, incluso, llega a resultar agradable para el sujeto, pues es un recurso psíquico que pretende sacar los complejos (Domínguez, 2014). Para trabajar la psicología en los niños, se ha hecho uso de él a menudo como medio de emersión de los traumas, junto con otros ejercicios de expresión, como explica Uribe en su estudio.

Luego el grafismo del dibujo, lejos de ser un simple entretenimiento, aporta también relajación y bienestar pues permite que “los estados de ánimo afloren a través del dibujo, al ser gestos gráficos y materializados en papel, reflejo de las personas, un poco como gesticular con el rostro. El hombre no puede dejar de proyectarse en todo lo que hace” (Sandri, 2014). Así pues, el espectro de dibujos y sus significados es tan amplio como lo es el de las personas que los realizan, por lo que el dibujo en sí mismo es *multívoco* y polisémico.

3.3. FUENTE DE INSPIRACIÓN: EL GARABATO

*Enfermo estaba y eso fue de la creación el motivo.
Creando convalecí y en ese esfuerzo sané.*

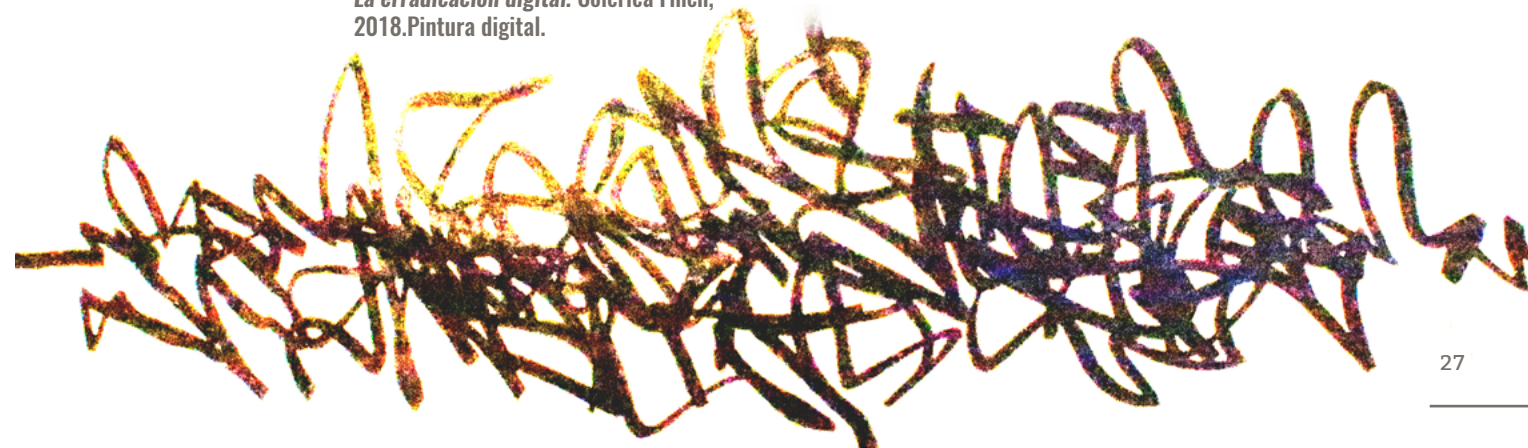
Freud cita a Heine, Introducción al Narcisismo.

Con ánimo de fomentar su creatividad, el artista no cesa de garabatear a rotulador sobre los márgenes de su libreta, como aquel que visitó la biblioteca con anterioridad. Pues esta acción, que resulta tan corriente, siempre ha conseguido aportarle paz y concentración (véase 3.2. y 3.3.1.). Mientras, enfoca su estudio en otros asuntos a los que espera sacar provecho e incluso llegar a desarrollar, si se decide, como proyecto artístico.

Finalmente se percató de que entre todo lo escrito en busca de inspiración, había pasado por alto algo importante: el *garabato*. Le llama la atención la espontaneidad del trazo, la fuerza de los cortes, la intensidad del movimiento. Le atrae, parece que ha encontrado el motivo de sus próximas creaciones.

Por fin se encuentra inspirado.

**La erradicación digital. Colérica Finch,
2018. Pintura digital.**



3.3.1. FUNCIONALIDAD

Es sabido que existen diferentes técnicas para provocar el estímulo cerebral, mejorar la forma en que se fijan las ideas y grabar nuevos contenidos en la mente. Entre ellas se encuentra realizar los comúnmente denominados *garabatos*, cuya ejecución simultánea junto con otra tarea no distrae en la mayoría de los casos, sino que evita caer en el *aburrimiento* y no resta recursos a la labor principal.

La profesora de la Universidad de Plymouth (Reino Unido) Jackie Andrade, realizó un experimento mediante el cual demostró que garabatear mientras se recibe una llamada telefónica ayuda a retener la información de forma más eficiente. En él, dividió a los participantes en dos grupos separados, los cuales recibirían una llamada, aunque sólo en uno de ellos se podría hacer uso de bolígrafo y papel para *distraerse*². Como resultado, el grupo con acceso al *garabato* pudo asimilar el contenido de la llamada con un 29% de más exactitud que el primero de ellos. La profesora asegura que "garabatear aporta concentración mientras que reduce el soñar despierto" (Andrade, 2009). Llegados a un punto del estudio en que, tanto las referencias a las aplicaciones del dibujo en terapia como herramienta recuperadora de información, como las que siguen a la utilidad del *garabato* como elemento nemotécnico según Andrade, adquieren tanto peso, se establece, por tanto, la base por la que el *garabato*, siendo a su vez dibujo, compone un recurso psíquico cerebral que aporta relajación, y con el cual se procesa y asimila mejor la información.

El *garabato* constituye pues una medida preventiva ante la falta de concentración y es un ingrediente elemental en la resolución de problemas y el procesado profundo de información.

2-. Se entregó un cuaderno y un bolígrafo a cada participante con la condición de no realizar anotaciones sobre el contenido de la llamada telefónica.

Habitualmente se suele reprender a los niños, y cuanto más a los adultos, que hacen uso del *garabato* como *pasatiempo*. Pero resulta ser, a la vista de los acontecimientos, un acto equívoco. En lugar de recriminar y negar la creación de estas marcas tan espontáneas que ayudan al individuo a pensar, se debería potenciar, al igual que se hace con el pensamiento analítico.

Sunni Brown, férrea defensora del *garabato* como muestra de libre expresión, sostiene que nuestra cultura está tan intensamente focalizada en la información y lenguaje verbal que nos encontramos casi ciegos ante el valor del *garabato*, pues "es algo innato, no se puede negar la expresión de este instinto tan primario" (Brown, 2011). Y es que no resulta ningún misterio que todo el sistema educativo dirija sus fuerzas hacia el progreso de la lógica aritmética, dejando de lado y condicionando así la creatividad en los niños desde que se les prohíbe garabatear nada más empezar a estudiar los libros. Esta no es otra sino la muestra de que el razonamiento intuitivo e imaginativo existe y es una posibilidad presumiblemente factible, pues si todo niño en pleno crecimiento lo posee y hace uso de él continuamente, cualquier adulto que se preste sería capaz, en todo caso, de conservarlo y así poder incentivarlo, ya sea a través del *garabato* como de cualquier otro ejercicio que impulse a la propia creatividad.

Además, el *garabato* es una manifestación del inconsciente, al realizarse de manera automática mientras ocupan la mente otras tareas, por lo que no necesita confirmación de la conciencia³. Benjamin Walter hablaba del *inconsciente óptico* (Benjamin, 2014) como aquello que percibimos de lo que vemos y asimilamos sin quererlo, pues de manera racional no sabemos que lo conocemos. Entonces, esta expresión podría interpretarse como aquello que al alzar la vista vemos, pero sobre lo que no focalizamos, aquello que recibimos y entendemos pues forma parte de las sucesivas ojeadas

3-. Existen diferencias de opinión entre si las acciones que escapan a la conciencia forman parte del subconsciente o del inconsciente, pero dado el carácter metódico de este discurso, se tomará en consideración el segundo, al ser el término usado por los autores de referencia.

que emprendemos a lo largo del día, mas sin embargo no somos conscientes de ello pues no es a eso hacia donde se dirige nuestra atención. Podría ponerse como ejemplo algún objeto cotidiano que se visualiza a diario, como una baldosa del suelo del jardín, pero que al no ser información relacionada con la mirada en cuestión, pasa desapercibida. Así pues esta definición de *inconsciente óptico* podría, de buena manera, ajustarse metafóricamente a la funcionalidad y propósito del *garabato*, ya que llega a convertirse en una acción común y repetitiva, cabría llamarse cotidiana, a la que no se le presta interés, al igual que lo hacen las vistas sucesivas que constituyen el primero, que pasan inadvertidas ante la conciencia del sujeto.

Así, de forma intuitiva, espontánea e inconsciente, es como tiene lugar la producción del *garabato* que nuestro artista acaba de descubrir como objeto de producción artística.

3.3.2. SIGNIFICADO

Dada la *multivocidad* y polisemia del dibujo en general, a las que se hizo mención con anterioridad, debe existir pues un trasfondo en las grafías que se dibujan en el *garabato* del artista en particular.

Teniendo esto en cuenta, junto con la funcionalidad nemotécnica y relajante que de por sí posee⁴, no resulta extraño pensar que, al igual que se realiza de la misma manera que uno mueve la pierna impulsivamente, se rasca la cabeza o juega con el bolígrafo, sea entonces el *garabato* un reflejo de la liberación del estrés que el artista posee, relativo al pesado trayecto existencial que se ha llevado a cabo a través del *primer y segundo estado*. Así, se presentaría como el vestigio de una lesión en la creatividad e imaginación del artista que, a lo largo del curso que sigue la cadena de pensamientos que van desde el *aburrimiento* hasta la *inspiración*, se entretiene y deja

4-. Según Andrade y las aplicaciones del dibujo en arteterapia.

salir su angustia a través de estos oportunos trazos que, de manera muy conveniente, acaban por convertirse en proyecto artístico.

Como bien decía Marcel Duchamp “el deleite estético es algo que hay que evitar” (C. Danto, 2013). Así, frente al caos que representa la demolición del raciocinio, nos encontramos ante el retrato a rotulador de un cerebro desaforado.



Amanecer BIS. Colérica Finch, 2018. Pintura digital

4. TERCER ESTADO: EL GARABATO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO

ANTECEDENTES PRÁCTICOS Y TEÓRICOS - EL PLANO PROCESUAL

A través de la perspectiva que aporta el bagaje ideológico del *primer* y *segundo estado*, es como se abren paso los violentos grafismos del *garabato*, mediante una investigación y análisis exhaustivo de la mecanicidad y automatismo como símbolo del comportamiento repetitivo, para dejar a un lado el caos que se figura en una mente derrotada, convirtiéndose así en estrategia de desarrollo de un nuevo lenguaje que se presta a participar en “el juego entre los hombres de todas las épocas que es el arte”, como decía Marcel Duchamp (Burriaud, 2015). Una vez establecido el *garabato* como fuente de inspiración, se convierte en objeto de trabajo a desarrollar como obra artística. El presente capítulo versará pues sobre los fundamentos e ingredientes teórico-prácticos que confeccionan el proyecto, como son los referentes artísticos y la metodología de trabajo a seguir.

4.1. REFERENTES

Los siguientes autores han sido escogidos tras estudiar y analizar los respectivos métodos y técnicas de elaboración del proyecto artístico, observando las diferentes relaciones y conexiones que se pueden establecer con el presente trabajo teórico/práctico.

Jackson Pollock (Cody, 28 ene 1912/ Springs, 11 ago 1956)

El cuadro cobra vida propia, intento dejar que se exprese (Jiménez, 2016)

Pollock es una de las figuras artísticas más relevantes del siglo XX y, al igual que muchos otros integrantes del Expresionismo Abstracto, movimiento al que dio nombre, hacía uso de lo que se llamó *Action Painting*, para salirse de la norma convencional y tradicional de la pintura. Esta técnica, a través del automatismo, el gesto y la expresión, daba lugar a pinturas cargadas de impulso y espontaneidad, cuya abrupta gestualidad sirve de base y de aspiración al presente proyecto.



Figura 1: *Autumn Rhythm (Number 30)*, (Jackson Pollock, 1950)

Marcel Duchamp (Blainville-Crevon, 28 jul 1887/ Neuilly-sur-Seine, 2 oct 1968)

El arte ha de ser un mordiente físico (como el ácido sulfúrico) capaz de quemar toda estética y calística.(...) El artista puede declarar a los cuatro vientos que él es un genio pero tendrá que esperar el veredicto del espectador para que sus declaraciones adquieran valor social y para que la posteridad lo incluya finalmente en los manuales de Historia del Arte. (Cabanne, 1987)



Figura 2: *L.H.O.O.Q.* (Duchamp, 1918)

Marcel Duchamp es considerado el padre del Arte conceptual por sus *ready-made*. En ellos, buscaba deshacerse de la pintura *retiniana* y académica para dejar paso a “obras de arte que no eran de arte” (Cabanne, 1987): lo cual lo hacía mediante la descontextualización de los objetos y la separación de sus funciones de objeto útil, lo que producía un vacío/ desconexión en la entidad de la obra, al romper la lógica racional a la que el espectador estaba acostumbrado. Este distanciamiento de la corrección formal que sólo busca el agrado visual es con el que se identifica el artista, cuyos garabatos pretenden alejarse también del lenguaje literal del arte académico.

Jonathan Lasker (E.E.U.U., 1948/ -)

Lasker es un artista contemporáneo que crea su propio lenguaje a través de diferentes trazos automáticos que componen garabatos, madejas deshilachadas, formas que se asemejan a vallas de corral, etc. Toda su obra la elabora en torno a este mismo método de expresión tan propio e individual, dando lugar así a una nueva identidad que adquiere su trabajo, el cual se reconoce por sí mismo, pues no resulta necesario ponerle la autoría a los cuadros, ya que sólo Lasker trabaja de ese modo. La obra se independiza entonces del artista y pasa a ser ella la única autora y protagonista de los espacios.

Al igual que Lasker, a partir de los *garabatos*, que surgen de un estado previo de desinspiración, se pretende elaborar un lenguaje propio con el cual llevar a cabo la producción artística.

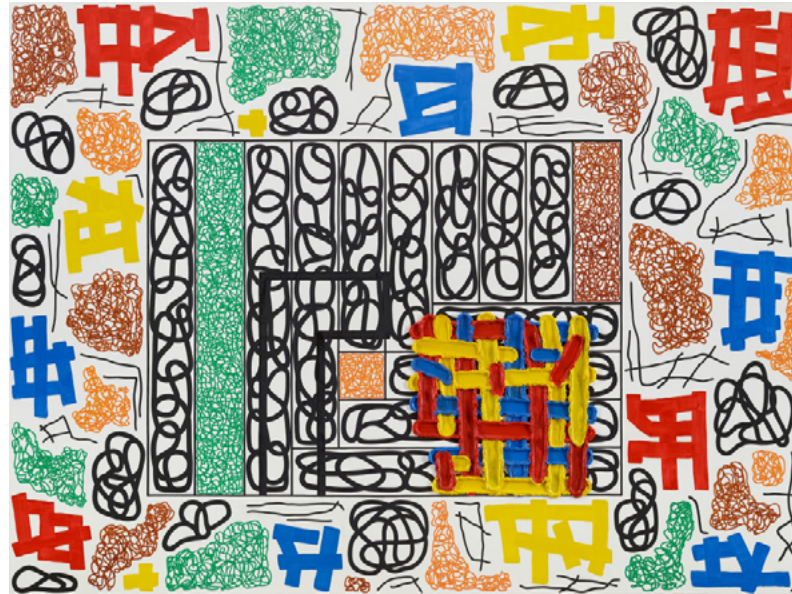


Figura 3: *The Universal Frame of Reference* (Lasker, 2014)

Fabian Marcaccio (Argentina, 1963/ -)

Está considerado uno de los artistas latinoamericanos de mayor influencia en la actualidad.

Desde mediados de los noventa, acuñó el término Paintants (Pintantes) para nombrar una serie de piezas que combinan pintura, fotografía, técnicas de retoque e impresión digitales, técnicas escultóricas y, en la mayoría de los casos, dimensiones arquitectónicas. (...) Su obra se propone como un campo de experimentación, investigación y análisis en torno a la capacidad, la voluntad y la resistencia del medio tradicional de "la pintura" para sobrevivir en el contexto de las innovaciones tecnológicas, la saturación informática y la era digital, que han alterado profundamente nuestra manera de percibir y de articularnos en el mundo que vivimos (Marcaccio, 2013).



La saturación de color y entresijo de formas que constituyen su obra son puntos a los que se presta especial atención a la hora de componer su trabajo.

Figura 4: *SUSPENDED TITLE* (Marcaccio, 2016)

Antony Micallef (Swindon, 1975/ -)

Su obra es dura y sarcástica, pero, a la vez tiene un lado tierno. Con carboncillo, lápiz u óleos crea retratos de una fuerza inusual. Sus pinceladas son grandes, gestuales, como de obra inacabada, que recuerdan a Bacon o a Goya. No vemos rostros definidos, pero sus figuras son dueñas de una enorme expresividad. "Cuando empiezo a pintar una cara, veo expresiones de forma aleatoria que intento capturar para darles expresión, identidad". (Maganto, 2017)



Figura 5: *Self-Portrait on Grey No. 4* (Micallef, 2015)

Este artista ha sido catalogado como *expresionista contemporáneo* al contener sus obras gestos que recuerdan a los de los vanguardistas de principios del siglo XX.

Su manera de abordar el retrato consiste en trabajar el moderno *selfie*⁵ desde una perspectiva agresiva con la que se deshace de la personalidad del retratado y pretende así mostrar las entrañas del proceso. Con una estrategia similar a esta será con la que nuestro artista proyecte, sobre retratos de grandes maestros, el garabato.

5-. Anglicismo acuñado en el siglo XXI para definir aquella fotografía que hace uno de sí mismo.

Vincent Van Gogh (Zundert, 30 mar 1853/ Auvers-sur-Oise, 29 jul 1890)

El arte es el hombre agregado a la naturaleza; la naturaleza, la realidad, la verdad, pero con un significado, con una concepción, con un carácter, que el artista hace resaltar, y a los cuales da expresión, <<que redime>>, que desenreda, libera, ilumina. (Van Gogh, 2012)

Es considerado uno de los grandes maestros de la pintura moderna, a pesar de que en su tiempo no llegó siquiera a ser reconocido como artista de renombre. Vivió una vida repleta de pesares, sin embargo tuvo años de intensa producción artística, los años próximos a su fallecimiento, cuando se quitó la vida en 1890. Gracias a una serie de oportunas coincidencias, todavía se conservan las cartas que Van Gogh le envió a su hermano Theo entre 1872 y 1890, donde deja constancia de sus vivencias y con las que se puede uno acercar a lo que es su biografía.



Vincen Van Gogh supone la mayor fuente de estímulo para nuestro artista, componiendo el ejemplo más puro de motivación y desempeño. "La prueba de que ya sé qué quiero poner en mi obra, y qué esfuerzos debo realizar aunque tenga que hundirme, es que tengo una fe absoluta en el arte" (Van Gogh, 2012).

Figura 6: *Autorretrato* (Van Gogh, 1889)

Charlie Kaufman (Nueva York, 1958/ -)

Soy patético, soy un fracasado, tengo terror y claudicado no valgo nada, qué cojones hago yo aquí. ¡Joder! Es mi debilidad mi patente falta de convicción. Eso es lo que me ha traído aquí: soluciones fáciles, normas para alcanzar el éxito sin dar golpe, y aquí estoy yo porque mi viaje al abismo no me ha llevado a nada, ¿pero no es ese el riesgo que hay que correr para conseguir algo nuevo? (Kaufman, 2002)

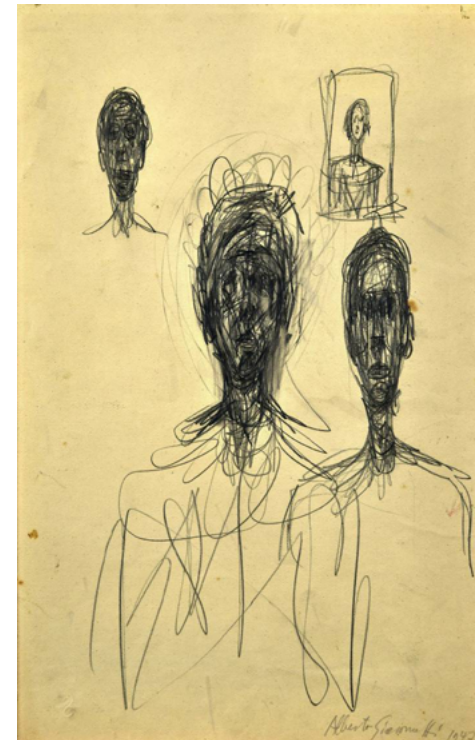
Guionista reconocido de Hollywood, ha realizado conocidas películas como: *¿Cómo ser John Malkovich?*, *¡Olvidate de mí!* o *Anomalisa*. Pero la que se tiene en consideración es *El ladrón de Orquídeas*, pues en ella, el guionista elabora una obra que habla de sí mismo y en la que toma en conveniencia el concepto *unisignificante* de falta de inspiración para componer la diatriba del filme, así como en este proyecto se acaba haciendo uso del *garabato* para desarrollar el proyecto creativo.



Figura 7: Fotograma de *El ladrón de Orquídeas* (Kaufman, 2002)

Alberto Giacometti (Borgonovo, 10 oct 1901/ Coira, 11 ene 1966)

Las pinturas y, en especial, las esculturas del artista suizo Alberto Giacometti fueron la traducción plástica de la crisis existencialista que aquejó a la sociedad occidental tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Giacometti creció en una familia de artistas (...). En 1935 entró en un periodo de crisis creativa, que abarcó prácticamente una década, durante la que volvió al trabajo con modelo, al que sometía a largas sesiones de pose. Este método de trabajo, que había abandonado durante su etapa surrealista, tuvo como resultado unas esculturas que redujo a la mínima expresión y que fueron el germen de toda su producción posterior. (Thyssen, 2010)



Junto con sus famosas esculturas, Giacometti dejó también como legado una serie de dibujos, realizados a bolígrafo, compuestos en su mayor medida por *garabatos*. En ellos se pueden apreciar trazos violentos que bosquejan un cuerpo, bocetajes de algunas de sus esculturas.

Figura 8: Sin título (Giacometti, 1947)

4.2. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Ni la materia ni el tiempo son desde hace veinte años lo que eran desde siempre. Hay que esperar que tan grandes novedades transformen toda la técnica de las artes y de ese modo actúen sobre el propio proceso de la invención, llegando quizás a modificar prodigiosamente la idea misma de arte.

Paul Valéry, La conquista de la ubicuidad.

En un primer término, es aquí donde se empieza a concebir el *garabato* como creación artística, a entender los fundamentos en los cuales se basa el proyecto. De la mano de artistas introductorios como Fabian Marcaccio o Jonathan Lasker, entre otros, el artista empieza a tomar conciencia del acto creativo y de los pasos a seguir para acometerlo. Es así como se elabora el nuevo lenguaje del *garabato* que, lejos de tener pretensiones meramente estéticas, ambiciona invitar a la reflexión. A través de medios tanto digitales como plásticos, el artista se abre al camino de la experimentación.

El objetivo principal de los proyectos a realizar es consolidar al *garabato* como marca única de expresión artística personal, así que este se mantiene de forma permanente en todas las obras, siguiendo siempre la misma mecánica de automatismo y espontaneidad. Dado este hecho, el artista, una vez iniciado el proceso de la creación, se decide a encaminar la experimentación hacia otros aspectos como el soporte, el medio pictórico o el espacio, los cuales sí son susceptibles al cambio.

De esta manera surgen cuestiones como la posibilidad de multiplicidad del espacio, positivo y negativo, la necesidad del soporte, o el valor del medio pictórico, pues se puede confundir la lógica del material.

Por un lado, existen diferentes maneras de abordar la temática del espacio. Se pueden establecer varias relaciones entre figura y fondo, con el propósito de transformar todo el espacio contenedor de las mismas. En primer lugar, la imagen convencional está compuesta por figuras en positivo, pero se da la posibilidad de que la figura esté en negativo. Por ejemplo: una línea negra sobre un papel blanco conformaría un espacio negativo ocupado por la línea en positivo, pero, si en cambio, el papel estuviera coloreado de negro y la línea tuviera el color del papel, sería al revés, espacio positivo y línea en negativo. Con estos supuestos son con los que juega el artista con su *garabato*, al cual le otorga tanto la positividad como la negatividad, haciendo uso también de transparencias que no sólo transforman la superficie de la obra, sino que también interviene pues el objeto artístico en el entorno en que se halla, al dejar entrever a través de sí mismo el paisaje que se encuentra detrás. Interfieren pues los trazos del *garabato* en la dimensión del lugar, provocando una mutación figurada del espacio, así como una modificación de la atmósfera. Se cuestiona pues la identidad propia del sitio y se le otorga a la obra un carácter monumental, al contener todo el entorno en sí misma, que, como seres espaciales que somos (Perec, 2001), mientras mayor sea la dimensión de la que uno se ocupe, mayor será el efecto continente que produzca.

De la misma manera se lleva a cabo la experimentación sobre el soporte y su necesidad, que va de la mano con la investigación sobre el medio: el material pictórico en sí mismo. Se llega a negar al soporte como parte intrínseca de la obra y se revela, así pues, como autónoma, otorgándole entonces la propiedad de contenido que es indiferente al continente. Mediante la modificación de la pintura, haciendo uso de mediums, resinas, etc., se consigue darle calidades muy variadas y cercanas a la escultura, de manera que se pueden añadir vacíos de recorte al soporte o, incluso, no tendría por qué ir sujeto el medio pictórico a ninguna clase de lienzo. Por lo tanto, se pone en entredicho la utilidad del soporte en el arte contemporáneo que, muy en contra de la opinión del crítico Robert Hughes, que exponía el nacimiento, desarrollo y decadencia del proyecto artístico de la modernidad, se ensalza aquí como una oda

a la libertad del proceso.

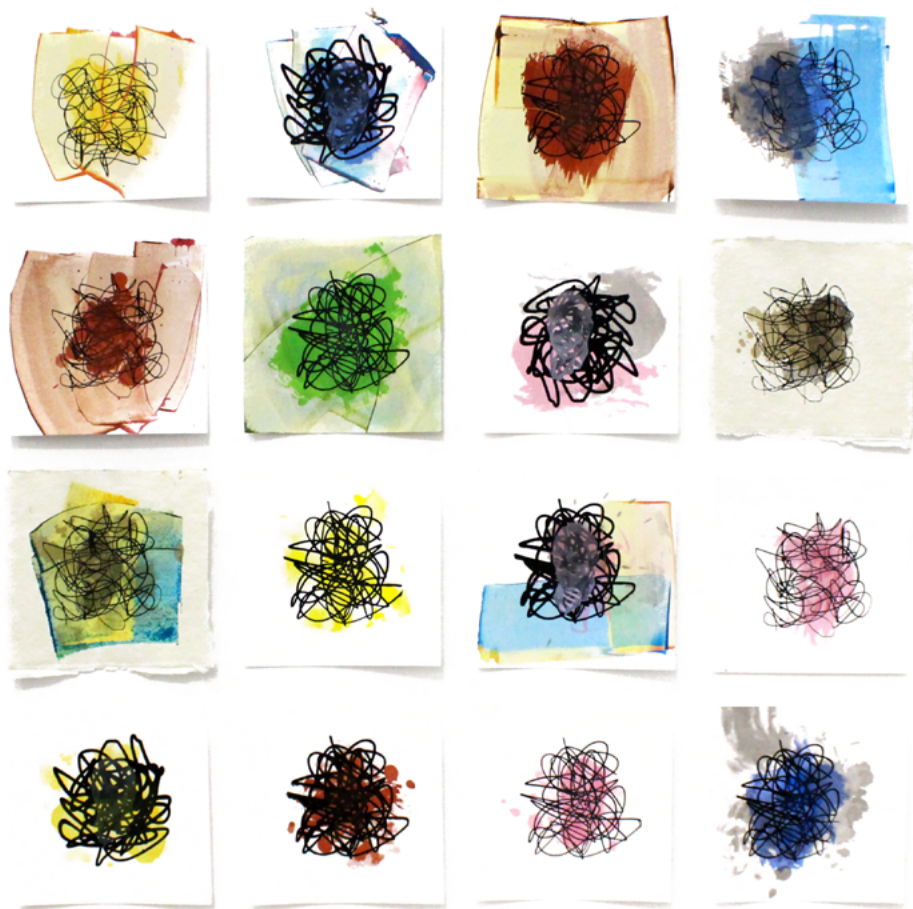
Así pues, debido a la ininterrumpida experimentación y al no cesar de los descubrimientos sobre los elementos que componen la obra, se abren, cada vez más, nuevos métodos y procedimientos para el abordaje del proyecto artístico: diseño digital, arte urbano y/o pintura mural, su posible implementación a la gráfica 3D, etc. Los cuales, a su vez, aportan nuevos planteamientos y tesis metafísicas que deberán ser tenidas en cuenta a la hora de emprender proyectos futuros. De este modo, se entra en un continuo ciclo de aprendizaje, en el que obra y concepto se retroalimentan de manera regular, y del cual al artista no le gustaría salir, pues es el culmen de la inspiración que tanto ansiaba en el *primer estado*.

Es por estas razones, por la constante revelación de nuevas propiedades y cualidades del objeto artístico, por lo que el artista no cesa en su experimentación y en su afán por conseguir crear algo nuevo, para coronar así a la creación como *modus operandi*.

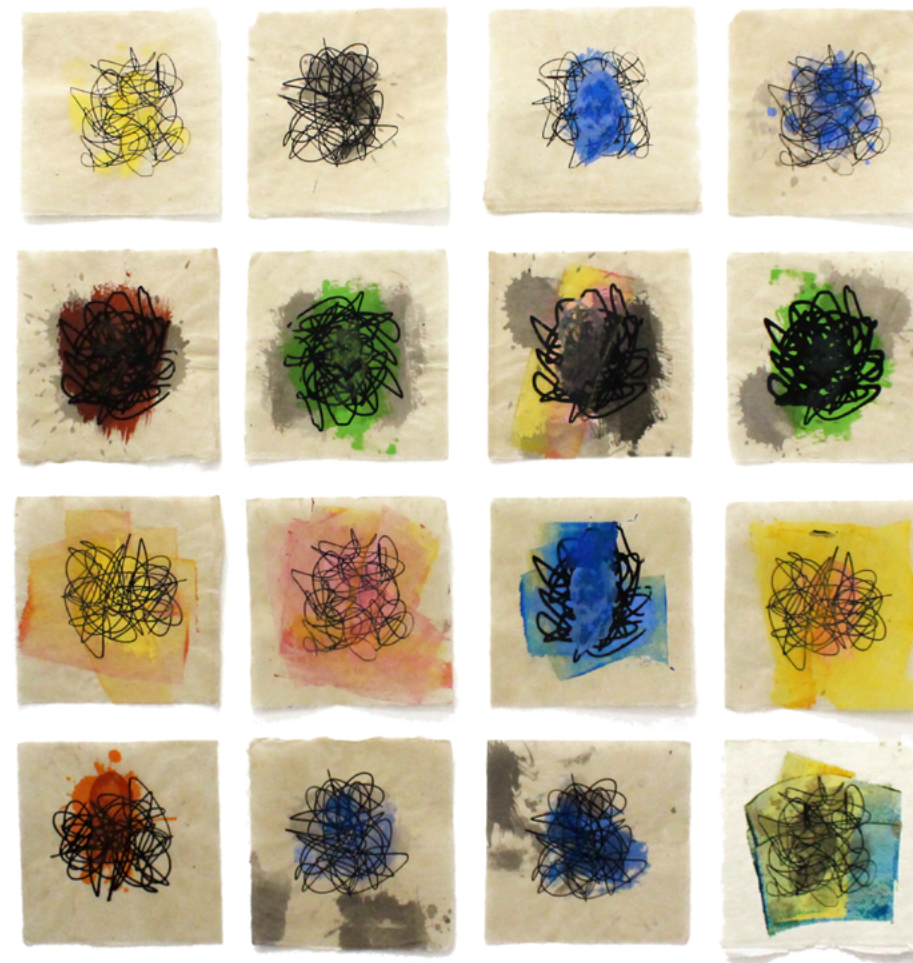
5. DOSSIER ARTÍSTICO

Cambio. Colérica Finch, 2016. Pintura plástica sobre reproducción de Monet: El puente de Argenteuil (1874), 37X45x5cm.





Vangogh, serie. Colérica Finch, 2017. Serigrafía sobre papel, 15x15cm/pieza.



Vangogh, serie. Colérica Finch, 2017. Serigrafía sobre papel japonés, 15x15cm/pieza.

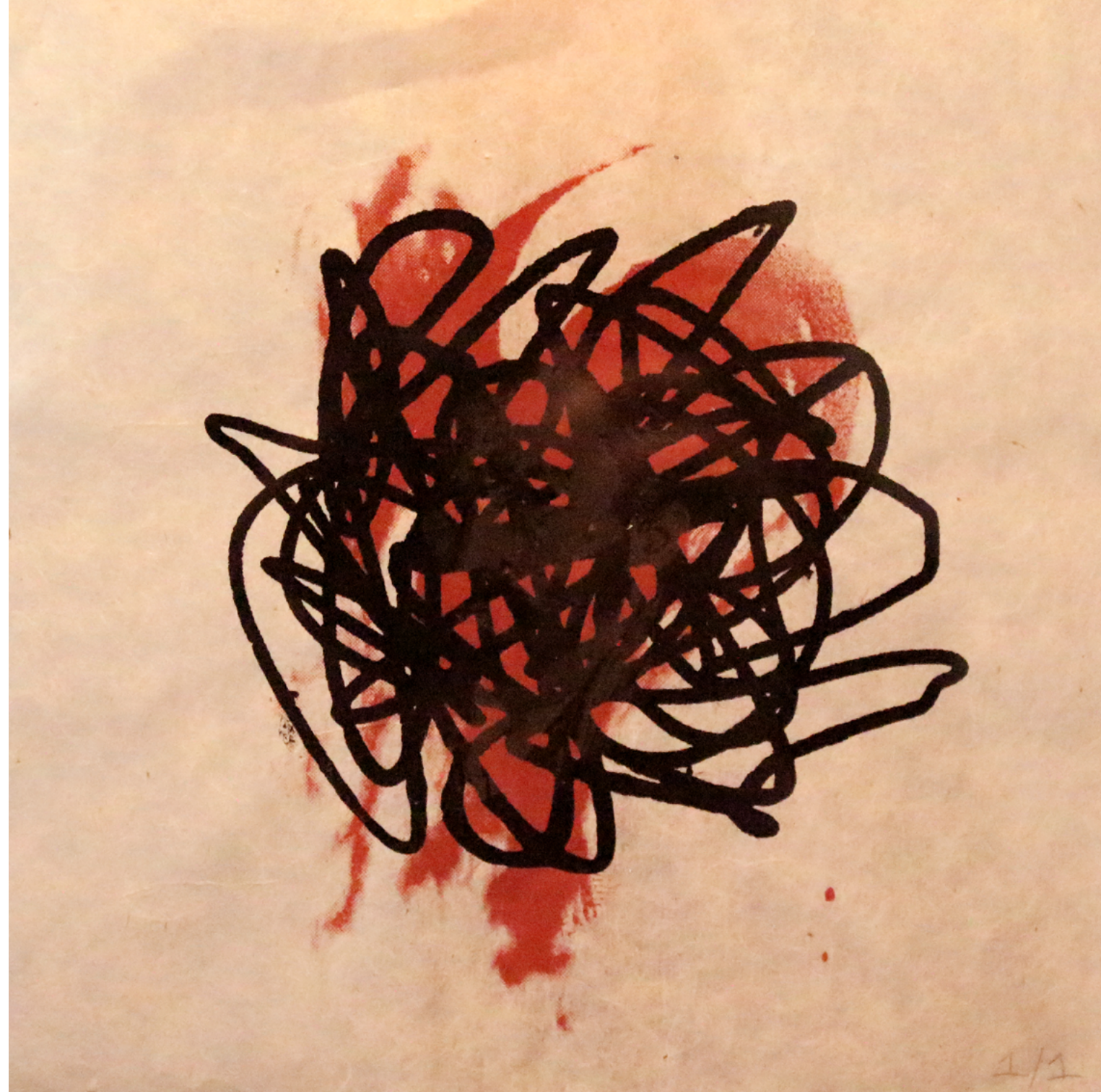
Vangoghin I. Colérica Finch, 2017. Serigrafía sobre papel, 15x15cm.



Vangoghin II. Colérica Finch, 2017. Serigrafía sobre papel,
15x15cm.



Vangoghin III. Colérica Finch, 2016. Serigrafía sobre papel japonés,
15x15cm.



Lluvia en negativo. Colérica Finch, 2018. Spray sobre metacrilato con paisaje de fondo, 50x70cm.



Lluvia en positivo. Colérica Finch, 2018. Spray sobre metacrilato con paisaje de fondo, 50x70cm.





Amanecer sobre madera. Colérica Finch, 2018. Técnica mixta, 50x80cm.



Madera sobre amanecer. Colérica Finch, 2018. Técnica mixta, 50x80cm.

Serie de amaneceres.
Colérica Finch, 2018.
Simulación digital.



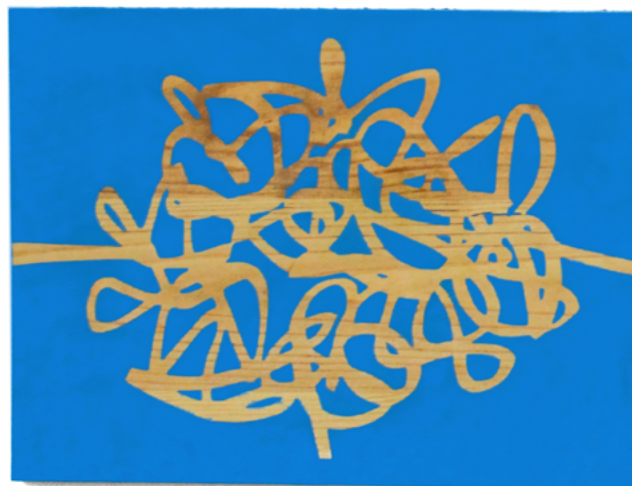
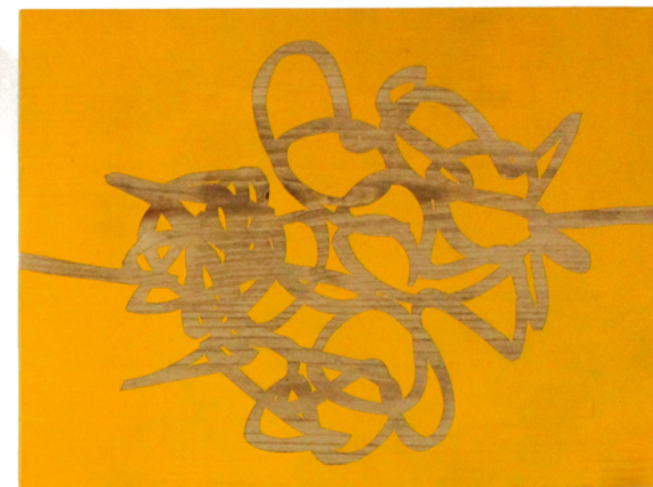
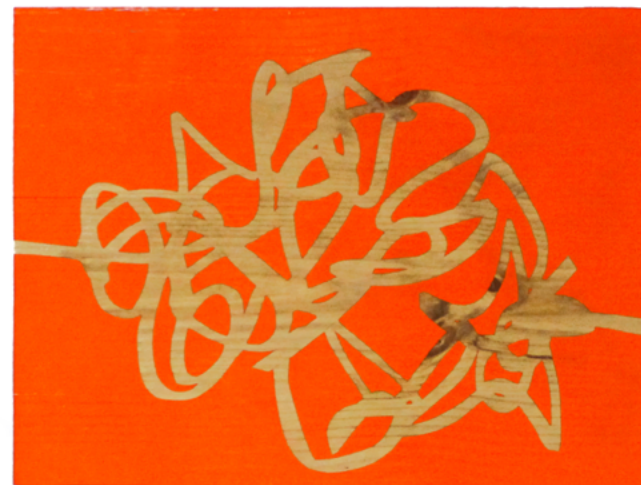


La delineación de la erradicación.
Colérica Finch, 2018. Pintura acrílica sobre madera, 40X120cm.



DOODLER I. Colérica Finch, 2018.
Pintura acrílica sobre madera,
41X76cm.

Doodled spring.
Colérica Finch, 2018.
Látex, pintura acrílica y
barniz sobre madera,
50x65cm/pieza.



Doodled spring III. Colérica Finch, 2018.
Látex, pintura acrílica y barniz sobre madera,
50x65cm.



6. CONCLUSIONES

La pregunta de por qué el arte ha llegado a convertirse en algo ininteligible para el ciudadano común, para todo aquel que no acepte la grandilocuencia de lo abstracto como modelo de verdadero arte moderno, es una constante. Todo artista se ve obligado a responder a esta cuestión de manera sincera, exponiéndose a sí mismo como argumento fehaciente sobre el papel del arte contemporáneo y analizando también el laberinto insondable de ideas que debe uno tantear para llegar a conformar su creación.

El problema aparece cuando es el artista mismo el que pierde la fe en el arte y en el acto creativo. Es entonces donde comienza el recorrido en busca de la iluminación, el viaje a través de los *estados* que se suceden entre sí como periplo espiritual a emprender para volver, de nuevo, a considerarse imaginativo y capaz.

A lo largo de la Historia del Arte, muchos han sido los artistas que en algún momento de su desarrollo se han sorprendido desinspirados, desencantados con su trabajo, *aburridos*. Pero esta sensación, este *estado* anímico, no es otra cosa sino un preámbulo para la creación artística. En el primer apartado de la presente investigación, donde se describe dicha experimentación emocional, se transforma el

aburrimiento, sin embargo, en estado de meditación propicio a dar frutos creativos. Por lo que, lejos de significar una situación desesperada, se convierte en paso a seguir para llegar a la inspiración, por un camino que, empero, no es el habitual.

Una vez reconocida la función reveladora del estado del *aburrido*, se procede a buscar la fuente de inspiración. Y para ello el individuo se sirve de las propiedades de la arteterapia, que relaja, aporta bienestar y actúa de catalizador al hacer emerger información enterrada en el inconsciente. Estos resultados han sido ratificados por numerosos expertos, al igual que se afianza su validez en el desarrollo del presente proyecto, a través de los ejercicios de *garabateo* que realiza el sujeto. Además, el *garabato* posee en sí mismo otra serie de características que resultan beneficiosas para quien lo realiza: compone un recurso psíquico con el cual se procesa y asimila mejor la información, a la vez que facilita el estímulo cerebral y ayuda a avivar la creatividad, siendo a su vez dibujo, por lo que, según las aplicaciones de la arteterapia, relaja y tranquiliza.

Así, haciendo uso del *garabato* para salir del *aburrimiento* y poder entonces emprender el nuevo proyecto artístico, es como se consolida a esta clase de dibujo frenético como herramienta de trabajo que servirá para desarrollar la futura obra.

La hiper-experimentación del proyecto artístico que ha desencadenado la labor de introspección de la presente investigación ha sido tal, que se encuentra el artista en un lugar desconocido para él. Pues las dinámicas de trabajo que ha descubierto a lo largo de todo el desarrollo de los estados anímicos, durante el transcurso de la realización del estudio, han supuesto una suerte de epifanía existencial, al significar el motivo de progreso en el acto creativo. Se presenta ahora ante él un amplio abanico de posibilidades de actuación en torno a la realización de sus obras, que van desde la realización 3D hasta la pintura expandida, el cual, aunque existiera algo de previsión, excede todas las expectativas que se tenían en el nacimiento de ese primer *estado*, que parecía tan impertérito.

Se podría decir pues, que los *estados* artísticos de desinspiración, tan comunes en el oficio del artista a lo largo de la Historia del Arte, se pueden tomar en conveniencia para hacer de ellos un mecanismo de paso que permita llegar a la creatividad desde la *perspectiva cero*. Quiere esto decir que, una vez el sujeto se *aburre* de todo a su alrededor, ha de comenzar a imaginar y componer desde el vacío de la percepción, creando, desde los cimientos, nuevas técnicas y temáticas para el próximo proyecto artístico, pues todo lo anterior le resulta tedioso y monótono. Al igual que lo hace el individuo en cuestión, a través de las bases naturales del dibujo y sus aplicaciones terapéuticas que, finalmente, detonan en el *garabato* como numen artístico.

Así pues, el proyecto presenta técnicas y caminos viables para salir del estado de la desinspiración, conformándose entonces como carta esperanzadora para todo aquel que se encuentre desinspirado. Se presenta el trabajo como una acción proyectiva de cualidad, gran magnitud e intensidad, que se empeña en que los vectores del discurso, a pesar de estar bien definidos, no lleguen a ser cuestiones ni temáticas exclusivas, pues, en pocas palabras, podría resumirse en: incluso la desesperación por crear se torna inspiradora en el ente creativo.

7. LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1 (pág. 34). Jackson Pollock, 1950. *Autumn Rhythm (Number 30)*. Óleo sobre lienzo, 266.7x525.8cm. MET Museum, Nueva York. Disponible en: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/57.92/> [consulta: 5 abr 2018]

Figura 2 (pág. 35). Marcel Duchamp, 1918. *L.H.O.O.Q.* Ready-made, 21x13.8cm. Prestada al Musée National d'Art Moderne, Centro Georges Pompidou, París. Disponible en: upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/6e/Marcel_Duchamp_Mona_Lisa_LHOOQ.jpg [consulta: 5 abr 2018]

Figura 3 (pág. 36). Jonathan Lasker, 2014. *The Universal Frame of Reference*. Óleo sobre lino, 229x305cm. Colección del artista. Disponible en: <https://jonathanlasker.net/painting/the-universal-frame-of-reference/> [consulta: 5 abr 2018]

Figura 4 (pág. 37). Fabian Marcaccio, 2016. *SUSPENDED TITLE*. Impresión de plástico 3D, resina acrílica y silicona, 16x12x3cm. Galería Thomas Schulte, Berlín. Disponible en: <https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title> [consulta: 7 abr 2018]

Figura 5 (pág. 38). Antony Micallef, 2015. *Self Portrait on Grey No. 4*. Óleo sobre lino francés, 140x120cm. Pearl Lam Gallerie, Hong Kong. Disponible

en: <https://ocula.com/art-galleries/pearl-lam-galleries-hong-kong/artworks/antony-micallef/self-portrait-on-grey-no-4/> [consulta: 7 abr 2018]

Figura 6 (pág. 39). Vincent Van Gogh, 1889. *Autorretrato*. Óleo sobre tela, 65x54.5cm. Musée d'Orsay, París. Disponible en: <https://www.vangoghgallery.com/es/catalogo/pinturas/2119/Autorretrato.html> [consulta: 8 abr 2018]

Figura 7 (pág. 40). Charlie Kaufman, 2002. Fotograma de la película *El ladrón de Orquídeas*. Disponible en: <http://www.rirca.es/la-fractalidad-esta-servida-como-ser-charlie-kaufman/> [consulta: 8 abr 2018]

Figura 8 (pág. 41). Alberto Giacometti, 1947. Sin título. Bolígrafo sobre papel, 21x29.7cm. Casa de apuestas Cheffins, Cambridge. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/08/10/actualidad/1502380106_017905.html [consulta: 20 abr 2018]

8. RECURSOS DOCUMENTALES

BIBLIOGRAFÍA

BALZAC, Honoré de (2017). *La obra maestra desconocida*. Buenos Aires: Interzona Editora S.A.

BAUDRILLARD, Jean (2007). *El complot del arte*. Buenos Aires: Amorroutu.

BENJAMIN, Walter (2014). *Breve historia de la fotografía*. Barcelona: Casimiro Libros.

BRETON, André (1924). *Manifiestos del surrealismo*. Madrid: Visor.

BOURRIAUD, Nicolas (2015). *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

CABANNE, Pierre (1987). *Dialogues with Marcel Duchamp*. Nueva York: Da Capo Press.

CAMUS, Albert (1996). *El verano*. Madrid: Alianza Editorial.

DANTO, Arthur C. (2013). *Qué es el arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.

ESCOBAR, Alfonso y GÓMEZ, Beatriz (2006). *Creatividad y función cerebral*. Revista Mexicana de Neurociencia, volumen 7, número 5, páginas 391-399.

FREUD, Sigmund (2012). *Introducción al narcisismo y otros ensayos*. Madrid: Alianza Editorial.

GOMBRICH, E.H., Julian HOCHBERG y Max BLACK (2007). *Arte, percepción y realidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.

GOMPERTZ, Will (2013). *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Santander: Taurus.

GUSTAV, Carl (2011). *La dinámica de lo inconsciente*. California: Philemon Foundation.

HEIDDEGER, Martin (2007). *Los conceptos fundamentales de la metafísica: mundo, finitud, soledad*. Madrid: Alianza ensayo.

HUGHES, Robert (2000). *El impacto de lo nuevo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

KAFKA, Franz (2011). *La metamorfosis*. Madrid: Alianza Editorial.

MARCACCIO, Fabian (2013) *Variants*. Exposición acogida en el CAAM, Las Palmas de Gran Canaria, del 22 de marzo al 3 de junio de 2013 [catálogo de exhibición].

NIETZSCHE, Friedrich (2003). *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial.

PEREC, Georges (2001). *Especies de espacios*. Barcelona: Intervención Cultural.

SARTRE, Jean Paul (2016). *La náusea*. Madrid: Alianza Editorial.

SKLOVSKI, Víctor (1991). *El arte como artificio*. Buenos Aires: Cátedra Mélon.

SVENDSEN, Lars (2006). *Filosofía del tedio*. Barcelona: Tusquets Editores.

THYSSEN, Bornemisza (2010). *Guía breve de la colección*. Madrid: Fundación Colección Museo Thyssen-Bornemisza.

VALÉRY, Paul (1957). *Teoría poética y estética*. Zaragoza: Titivillus.

VAN GOGH, Vincent (2012). *Cartas a Theo*. Madrid: Alianza Editorial.

ZAYAS, Marius (1923). *Entrevista a Pablo Picasso*. Nueva York: The Arts.

REFERENCIAS DIGITALES

ANDRADE, Jackie (2009). *What does doodling do?* Universidad de Plymouth: Reino Unido. Disponible en: <http://pignottia.faculty.mjc.edu/math134/homework/doodlingCaseStudy.pdf> [consulta: 15 mar 2018]

DOMÍNGUEZ, Pilar (2014). *Arteterapia. Principios y ámbitos de aplicación*. Publicación online: Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía. Disponible en: <https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2013/05/libro-at-pilar-dominguez.pdf> [consulta: 20 mar 2018]

JIMÉNEZ, José (2016). *Jackson Pollock, estar en la pintura*. Artículo online: ABC. Disponible en: http://www.abc.es/cultura/cultural/abci-jackson-pollock-estar-pintura-201604140205_noticia.html [consulta: 25 mar 2018]

MAGANTO, Elda (2017). *Antony Micallef*. Entrada de blog. Disponible en: <http://aritmodeboogie.blogspot.com.es/2008/03/antony-micallef.html> [consulta: 26 mar 2018]

MORANDI, Teresa (2011). *Diálogos entre arte y terapia. Del arte "psicótico" al desarrollo de la arteterapia y sus aplicaciones*. Artículo online. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Intercanvis/article/viewFile/312657/402741> [consulta: 21 mar 2018]

PASCAL, Blaise (2003). *Pensamientos*. Biblioteca virtual universal. Disponible en: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/89354.pdf> [consulta: 7 mar 2018]

SANDRI, Piergiorgio M. (2014). *Garabatos y dibujos mientras se habla*. Artículo online: La Vanguardia. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20141219/54421890637/garabatos-y-dibujos-mientras-se-habla.html> [consulta: 12 mar 2018]

TZARA, Tristan (1918). *7 manifestos dadá*. La cucaracha ilustrada. Disponible en: <http://www.laong.org/product/7-manifestos-dada-tristan-tzara/> [consulta: 12 mar 2018]

VALÉRY, Paul (1928). *La conquista de la ubicuidad*. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/95748793/La-Conquista-de-La-Ubicuidad-Paul-Valery> [consulta: 17 mar 2018]

FILMOGRAFÍA

ADAPTATION (2002) dirigida por Spike Jonze [película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.

BROWN, Sunni (2011). *Doodlers, unite!* Charla TED Talks. Disponible en: https://www.ted.com/talks/sunni_brown/up-next?language=es [consulta: 15 mar 2018]

No puedo comprender la importancia que se da a la palabra investigación en la relación con la pintura moderna. A mi modo de ver, buscar no quiere decir nada en pintura. Lo importante es encontrar. (...) Con frecuencia la preocupación de investigar ha hecho que se extraviara la pintura, y que el artista se perdiera en lucubraciones mentales. Quizá sea este el defecto principal del arte moderno. El espíritu de investigación ha envenenado a los que no comprendieron bien todos los elementos positivos y decisivos del arte moderno y les hizo tratar de pintar lo invisible y, por consiguiente, lo que no se puede pintar. (...) Damos a la forma y al color todo su significado individual, en tanto como podemos; tenemos en nuestros temas la alegría del descubrimiento, el gozo de lo inesperado; nuestro tema es, en sí mismo, una fuente de interés. Pero, ¿para qué decir lo que hacemos si para enterarse basta con querer verlo?

Picasso a Marius de Zayas en 1923



COLÉRICA
FINCH